

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2003-190487

(P2003-190487A)

(43) 公開日 平成15年7月8日 (2003.7.8)

(51) Int.Cl.<sup>7</sup>

A 63 F 7/02

識別記号

320

F I

A 63 F 7/02

テ-マコ-ト(参考)

320 2C088

審査請求 未請求 請求項の数8 OL (全21頁)

(21) 出願番号 特願2001-391633(P2001-391633)

(22) 出願日 平成13年12月25日 (2001.12.25)

(71) 出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72) 発明者 岡田 和生

東京都江東区有明3-1-25 有明フロンティアビルA棟

(74) 代理人 100106002

弁理士 正林 真之

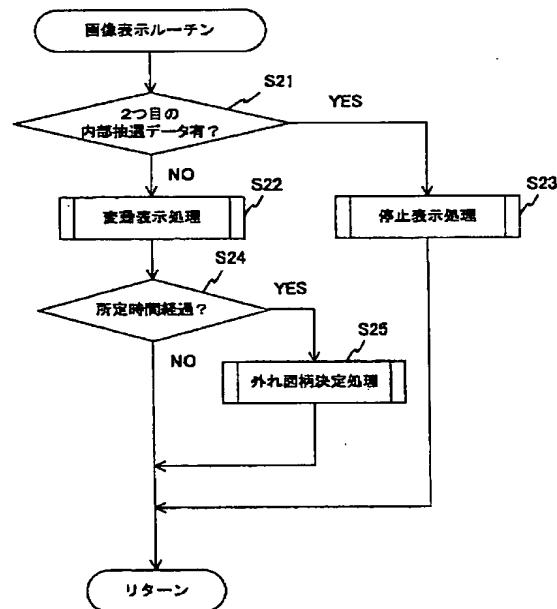
Fターム(参考) 20088 AA31 BA03 CA19 CA31 CA35  
EA49 EB55

(54) 【発明の名称】 パチンコ遊技機、パチンコ遊技機の表示制御方法、サーバ及び記憶媒体

(57) 【要約】

【課題】 遊技者が変動図柄の停止に積極的に関与できるようにするとともに、遊技者が長時間に亘って識別情報画像を停止表示させることができない場合でも遊技者が感じるブレッシャーや苦痛を低減できるようにしたパチンコ遊技機を提供する。

【解決手段】 本発明のパチンコ遊技機は、遊技者の発射するパチンコ球が所定の位置を通過又は入球したことを契機に、常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるパチンコ遊技機であって、停止表示の対象となる識別情報画像が所定期間停止表示されないときは、前記複数の識別情報画像を外れの組合せで停止表示させるようとする。これにより、遊技者に自力で識別情報画像を停止表示させたという感覚を持たせることが可能となる他、遊技者が長時間に亘って識別情報画像を停止表示させることができない場合でも、前記複数の識別情報画像を一旦外れの組合せで停止表示させて識別情報画像が変動表示され続けないようにすることができる。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】複数の識別情報画像が変動表示又は停止表示される表示部を備え、前記表示部において、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示され、遊技者の発射する遊技球が所定の位置を通過又は入球したことを契機に、前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるバチンコ遊技機であって、停止表示の対象となる識別情報画像が所定期間停止表示されないときには、前記複数の識別情報画像を外れの組合せで停止表示させることを特徴とするバチンコ遊技機。

【請求項2】前記複数の識別情報画像を外れの組合せで停止表示させた後に、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像を再度変動表示させることを特徴とする請求項1記載のバチンコ遊技機。

【請求項3】複数の識別情報画像が変動表示又は停止表示される表示部を備え、前記表示部において、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示され、遊技者の発射する遊技球が所定の位置を通過又は入球したことを契機に、前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるバチンコ遊技機の表示制御方法であって、停止表示の対象となる識別情報画像が所定期間停止表示されないときには、前記複数の識別情報画像を外れの組合せで停止表示させることを特徴とするバチンコ遊技機の表示制御方法。

【請求項4】前記複数の識別情報画像を外れの組合せで停止表示させた後に、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像を再度変動表示させることを特徴とする請求項3記載のバチンコ遊技機の表示制御方法。

【請求項5】複数の識別情報画像が変動表示又は停止表示される表示部を備え、前記表示部において、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示され、遊技者の発射する遊技球が所定の位置を通過又は入球したことを契機に、前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるバチンコ遊技機の表示制御を行うサーバであって、

前記バチンコ遊技機の前記表示部において、停止表示の対象となる識別情報画像が所定期間停止表示されないときには、前記複数の識別情報画像を外れの組合せで停止表示させることを特徴とするサーバ。

【請求項6】前記バチンコ遊技機の前記表示部において、前記複数の識別情報画像を外れの組合せで停止表示させた後に、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像を再度変動表示させることを特徴とする請求項5記載のサーバ。

【請求項7】複数の識別情報画像が変動表示又は停止表示される表示部を備え、前記表示部において、前記複

数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示され、遊技者の発射する遊技球が所定の位置を通過又は入球したことを契機に、前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるバチンコ遊技機の表示制御方法であって、

停止表示の対象となる識別情報画像が所定期間停止表示されないときには、前記複数の識別情報画像を外れの組合せで停止表示させることを特徴とするバチンコ遊技機の表示制御方法を実行可能なプログラムが記憶されている記憶媒体。

【請求項8】前記複数の識別情報画像を外れの組合せで停止表示させた後に、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像を再度変動表示させることを特徴とする請求項7記載のバチンコ遊技機の表示制御方法を実行可能なプログラムが記憶されている記憶媒体。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、バチンコ遊技機、バチンコ遊技機の表示制御方法、サーバ及び記憶媒体に関する。

## 【0002】

【従来の技術】近年では、遊技者が自身の遊技力により有利な遊技結果を得ることが可能であるスロットマシンが非常に流行している。このスロットマシンは、遊技者がメダル投入及びレバー操作後に回転する3つの回転ドラムを各押しボタンを押すことにより停止させ、停止した際の図柄の組合せ内容によって大当たり遊技へ移行するといったものであるが、回転ドラムの停止のタイミングは、遊技者の操作にすべてかかっており、所定の図柄で回転ドラムを停止させるために、狙い打ちするいわゆる目押しを行ったり、押しボタンの押す順番を変えるなど、遊技者は様々な遊技テクニックを駆使して遊技を行う。このような遊技者の遊技テクニックを駆使させることに、スロットマシンが流行している要因の一つであると思われる。

【0003】一方、バチンコ遊技においては、液晶ディスプレイパネル等の表示装置において可変表示ゲーム等のゲームを実行することにより、バチンコ遊技をする遊技者の興味を持続させて遊技者を飽きさせんとする試みがなされてきた。ここで可変表示ゲームは、スロットマシンにおいてなされる遊技を模したゲームであり、バチンコ遊技機においては、バチンコ球が始動口に入球したことを契機として複数の図柄の各々が変動し始め、自動的に停止したこれらの図柄の組合せが所定の組合せ（例えば「7」-「7」-「7」）となったときに、バチンコ遊技を大当たり遊技に移行することとしている。

## 【0004】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、従来のバチンコ遊技機においては、変動している図柄が遊技者

の操作とは関係なく自動的に停止するようになされていたため、遊技者は始動口にパチンコ球をできるだけ多く入球させることでしか遊技力を発揮することができなかった。このため、遊技者が変動図柄の停止に積極的に関与できるようにすること、即ち、パチンコ遊技機に遊技者の技術介入性を持たせることが要請されている。

【0005】また、パチンコ遊技においては、遊技球を始動口に入球させた後に、自動的に図柄が停止されるのを見ているのみであり、外れ遊技が連続して行われるときには、遊技者にとって自身の力で遊技状況を変えようとする手段もなく、苦痛にさえ感じことになる場合もある。

【0006】一方、特開2001-239023号公報では、予め図柄を変動表示させておき（このような変動態様のことを「常時変動」という）、遊技者の操作によりパチンコ球が所定ゲートを通過したことを契機に図柄の変動を停止させるようなパチンコ遊技機が提案されている。このパチンコ遊技機は、図柄の変動停止時間を短縮することを目的としたものではあるが、遊技者が変動図柄の停止に積極的に関与し得るパチンコ遊技機として認識することも可能である。

【0007】しかしながら、このようなパチンコ遊技機においては、遊技球が長時間に亘って所定ゲートを通過又は始動口に入球しない場合（即ち、遊技者が長時間に亘って識別情報画像を停止表示させることができない場合）には、識別情報画像が変動表示され続けることとなるので、識別情報画像の変動表示でさえ見ることができない面白くない遊技に対して、投入する料金は増える一方であるため遊技者にとって金銭的なプレッシャーがかかることになり楽しく遊技を行えないという問題が生じるとともに、大当たりにもならず外れの変動パターンばかり見せつけられて苦痛さえ感じるようになる恐れもある。

【0008】本発明は、上述した如き課題に鑑みてなされたものであり、遊技者が変動図柄の停止に積極的に関与できるようにするとともに、遊技者が長時間に亘って識別情報画像を停止表示させることができない場合でも遊技者が感じるプレッシャーや苦痛を低減できるようにしたパチンコ遊技機を提供することを目的とする。

【0009】

【課題を解決するための手段】以上のような目的を達成するために、本発明のパチンコ遊技機は、遊技者の発射するパチンコ球が所定の位置を通過又は入球したことを契機に、常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるパチンコ遊技機であって、停止表示の対象となる識別情報画像が所定期間停止表示されないときには、前記複数の識別情報画像を外れの組合せで停止表示させることを特徴とする。

【0010】これにより、遊技者に自力で識別情報画像を停止表示させたという感覚を持たせることが可能とな

る他、遊技者が長時間に亘って識別情報画像を停止表示させることができない場合でも、前記複数の識別情報画像を一旦外れの組合せで停止表示させて識別情報画像が変動表示され続けないようにすることができるるので、遊技者が長時間に亘って識別情報画像を停止表示させることができない場合に感じるプレッシャーや苦痛を低減することが可能となる。

【0011】より具体的には、本発明は、以下のようないものを提供する。

10 【0012】（1）複数の識別情報画像が変動表示又は停止表示される表示部を備え、前記表示部において、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示され、遊技者の発射する遊技球が所定の位置を通過又は入球したことを契機に、前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるパチンコ遊技機であって、停止表示の対象となる識別情報画像が所定期間停止表示されないときには、前記複数の識別情報画像を外れの組合せで停止表示させることを特徴とするパチンコ遊技機。

20 【0013】上述した（1）の発明によれば、「停止表示の対象となる識別情報画像が所定期間停止表示されないときには、前記複数の識別情報画像を外れの組合せで停止表示させる」ことにより、遊技球が長時間に亘って所定の位置を通過又は入球しない場合（即ち、遊技者が長時間に亘って識別情報画像を停止表示させることができない場合）でも、前記複数の識別情報画像を一旦外れの組合せで停止表示させて識別情報画像が変動表示され続けるようにすることができるので、遊技者が長時間に亘って識別情報画像を停止表示させることができない場合に感じるプレッシャーや苦痛を低減することが可能となる。

30 【0014】（2）前記複数の識別情報画像を外れの組合せで停止表示させた後に、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像を再度変動表示させることを特徴とする上記（1）記載のパチンコ遊技機。

40 【0015】上述した（2）の発明によれば、「前記複数の識別情報画像を外れの組合せで停止表示させた後に、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像を再度変動表示させる」ことにより、遊技球が長時間に亘って所定の位置を通過又は入球しない場合（即ち、遊技者が長時間に亘って識別情報画像を停止表示させることができない場合）に遊技を一旦仕切り直すことができ、遊技者に遊技に対するやる気を継続的に持たせることができるとなる。

【0016】更に、本発明は、以下のようなものも提供する。

50 【0017】（3）複数の識別情報画像が変動表示又は停止表示される表示部を備え、前記表示部において、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識

別情報画像が常時変動表示され、遊技者の発射する遊技球が所定の位置を通過又は入球したことを契機に、前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるバチンコ遊技機の表示制御方法であって、停止表示の対象となる識別情報画像が所定期間停止表示されないときには、前記複数の識別情報画像を外れの組合せて停止表示させることを特徴とするバチンコ遊技機の表示制御方法。

【0018】(4) 前記複数の識別情報画像を外れの組合せて停止表示させた後に、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像を再度変動表示させることを特徴とする上記(3)記載のバチンコ遊技機の表示制御方法。

【0019】(5) 複数の識別情報画像が変動表示又は停止表示される表示部を備え、前記表示部において、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示され、遊技者の発射する遊技球が所定の位置を通過又は入球したことを契機に、前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるバチンコ遊技機の表示制御を行うサーバであって、前記バチンコ遊技機の前記表示部において、停止表示の対象となる識別情報画像が所定期間停止表示されないときには、前記複数の識別情報画像を外れの組合せて停止表示させることを特徴とするサーバ。

【0020】(6) 前記バチンコ遊技機の前記表示部において、前記複数の識別情報画像を外れの組合せて停止表示させた後に、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像を再度変動表示させることを特徴とする上記(5)記載のサーバ。

【0021】(7) 複数の識別情報画像が変動表示又は停止表示される表示部を備え、前記表示部において、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示され、遊技者の発射する遊技球が所定の位置を通過又は入球したことを契機に、前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されるバチンコ遊技機の表示制御方法であって、停止表示の対象となる識別情報画像が所定期間停止表示されないときには、前記複数の識別情報画像を外れの組合せて停止表示させることを特徴とするバチンコ遊技機の表示制御方法を実行可能なプログラムが記憶されている記憶媒体。

【0022】(8) 前記複数の識別情報画像を外れの組合せて停止表示させた後に、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像を再度変動表示させることを特徴とする上記(7)記載のバチンコ遊技機の表示制御方法を実行可能なプログラムが記憶されている記憶媒体。

【0023】[用語の定義等] 本発明に係る「識別情報」とは、文字、記号、絵柄又は模様(図柄)等の視覚によって識別可能な情報をいう。また、「識別情報画像」とは、この識別情報画像を示す画像をいう。この識

別情報画像は、後述する図柄の画像に対応するものである。

【0024】また、「表示」とは、識別情報画像が遊技者に視認され得る状態におかれることをいう。また、「表示部」とは、上述の如き識別情報画像を表示するものであり、例えば、表面に識別情報画像が描かれたドラム体、リール体等の可動体や、これらに限らず、識別情報画像が変動表示及び停止表示される液晶ディスプレイ(以下、LCDパネルと称する)やブラウン管等の表示装置をも含む概念である。

【0025】また、「変動表示」とは、識別情報が順次変化する場合、例えば1つの識別情報である図柄「7」から他の識別情報である図柄「8」へ変更する場合や、図柄「9」から他の図柄「☆」へ変更して表示する場合と、識別情報を表示し得る表示領域において1つの識別情報が表示されたままその識別情報が移動して表示されるような場合、例えば、1つの図柄「7」が表示領域内において表示されつつ移動する場合と、の双方又はいずれか一方を含む概念である。

【0026】更に、識別情報の表示態様が変化する場合、例えば1つの図柄「7」が変形して横長に表示されたり縦長に表示されたりする場合や、図柄が拡大されて表示されたり、縮小されて表示される場合等も含む概念である。

【0027】これに対して、「停止表示」とは、ある識別情報を示す識別情報画像を所定の位置に停止させて表示する態様をいう。

【0028】更にまた、「常時変動表示」とは、遊技者の発射するバチンコ球が所定の位置を通過又は入球する前には、既に識別情報画像が変動表示されている態様である。従来の遊技では、遊技者の発射するバチンコ球が所定の位置を通過又は入球したことを契機に停止表示されていた識別情報画像が変動表示され始め、自動で停止表示されていたが、「常時変動表示」が行われる本発明における遊技では、上述した如く、遊技者の発射するバチンコ球が所定の位置を通過又は入球する前には、既に識別情報画像の少なくとも一つが変動表示されており、遊技者の発射するバチンコ球が所定の位置を通過又は入球したことを契機に、変動表示されていた識別情報画像が停止表示されるのである。

【0029】

【発明の実施の形態】以下に、本発明の実施例について図面に基づいて説明する。

【0030】[バチンコ遊技機の構成] 本発明による遊技機の概観を示す正面図を図1に示す。尚、以下において説明する実施形態においては、本発明に係る遊技機に好適な実施形態として本発明をバチンコ遊技機に適用した場合を示す。

【0031】バチンコ遊技機10には、本体枠12と、50 本体枠12に組み込まれた遊技盤14と、遊技盤14の

前面に設けられた本体枠12の窓枠16と、窓枠16の下側で本体枠12の前面に設けられた上皿20及び下皿22と、下皿22の右側に設けられた発射ハンドル26と、前面から見て本体枠12の四隅に設けられたスピーカ46(46a～46d)と、が配置されている。

【0032】また、遊技盤14の前面には複数の障害釘(図示せず)が打ちこまれている。尚、釘を打ち込むような構成とせず、遊技盤14を樹脂素材で成形し、この樹脂素材の遊技盤14に金属製の棒状体を遊技盤14の前方向に突出するように植設する構成としてもよく、上述した如き構成したパチンコ遊技機10(パチコン機)にも本発明を適用することができる。尚、本明細書においては、パチンコ遊技機10とは、パチコン機をも含む概念である。

【0033】更に、発射ハンドル26は本体枠12に対して回動自在に設けられており、遊技者は発射ハンドル26を操作することによりパチンコ遊技を進めることができる。発射ハンドル26の裏側には、発射モータ28が設けられている。

【0034】更にまた、発射ハンドル26の周縁部には、タッチセンサ29が設けられている。遊技者の手がタッチセンサ29に触れたときには、タッチセンサ29から接触検出信号が発せられ、この信号が発せられたことにより遊技者が発射ハンドル26を握持したとされるのである。発射ハンドル26が遊技者によって握持され、かつ、時計回り方向へ回動操作されたときには、その回動角度に応じて発射モータ28に電力が供給され、上皿20に貯留されたパチンコ球が遊技盤14に順次発射される。

【0035】発射されたパチンコ球は、遊技盤14上に設けられたガイドレール30に案内されて遊技盤14の上部に移動し、その後、上述した複数の障害釘との衝突によりその進行方向を変えながら遊技盤14の下方に向かって落下する。

【0036】遊技盤14を拡大した拡大正面図を図2に示す。尚、上述した図1に示した構成要素と対応する構成要素には同一の符号を付した。また、図2は、上述した障害釘について省略したものを示した。

【0037】遊技盤14の前面の略中央には、後述する如き表示部である表示装置32(「複数の識別情報画像が変動表示又は停止表示される表示部」に相当する)が設けられている。表示装置32の上部の中央には、表示装置52が設けられている。この表示装置52は、例えば7セグメント表示器で構成されており、表示情報である普通図柄が、変動と停止とを繰り返すように可変表示される。

【0038】表示装置32の左右の側部には、球通過検出器55a及び55bが設けられている。この球通過検出器55a又は55bは、その近傍をパチンコ球が通過したことを検出したときには、上述した表示装置52に

おいて、普通図柄の変動表示が開始され、所定の時間経過した後、普通図柄の変動表示が停止する。この普通図柄は、数字や記号等からなる情報であり、例えば「0」から「9」までの数字や「☆」等の記号である。

【0039】この普通図柄が所定の図柄、例えば「7」となって停止して表示されたときには、後述する始動口44の左右の両側に設けられている可動片58a及び58bを駆動するためのソレノイド57(図示せず)に電流を供給し、始動口44にパチンコ球が入りやすくなるように可動片58a及び58bを駆動し、始動口44を開放状態となるようにする。尚、始動口44を開放状態とした後、所定の時間が経過したときには、可動片を駆動し始動口44を閉鎖状態として、パチンコ球が入りにくくなるようにするのである。

【0040】上述した表示装置52の左右の両側には4つの保留ランプ34a～34dが設けられている。この保留ランプ34a～34dは、遊技者の操作によりパチンコ球が始動口44に入球されたことにより、パチンコ球が始動口44に入球したことがストックされた場合には、後述する如く、そのストックされている内部抽選データの数に基づいて点灯されることとなるのである。

【0041】更に、表示装置52の上部には一般入賞口50が設けられている。また、遊技盤14の下部には、パチンコ球の入賞口38が設けられている。この入賞口38の近傍には、シャッタ40が開閉自在に設けられている。シャッタ40は後述する可変表示ゲームが大当たり状態になったときには開放状態となるようにソレノイド48により駆動される。

【0042】上述した表示装置32の左右の両側には一般入賞口54a及び54bが設けられている。更に、表示装置32の下部の左右の両側には一般入賞口54c及び54dが設けられている。また、遊技盤14の左右の端部には、特別入賞口56a及び56bが設けられ、入賞口38の左右の両側には、特別入賞口56c及び56dが設けられている。

【0043】また、後述する可変表示ゲームが開始されて表示装置32に表示される複数の図柄、例えば3つの識別情報である図柄を停止表示状態に移行する契機となる球検知センサ42を有する始動口44が設けられている。上述した入賞口38、始動口44、一般入賞口54a～54d及び特別入賞口56a～56dにパチンコ球が入賞したときには、入賞口の種類に応じて予め設定されている数のパチンコ球が下皿22に払い出されるようになされている。尚、本実施形態では、パチンコ球が始動口44にパチンコ球が入球することにより、後述する如く、「常時変動表示されている識別情報画像」が「停止表示」されるが、「パチンコ球が所定の位置を通過又は入球したことを契機にして常時変動表示されている識別情報画像が停止表示される」ものであればよく、パチンコ球が始動口44以外の位置に入球したことを契機に

したり、バチンコ球が入球するものでなくとも通過したことを契機にしたりしてもよい。

【0044】更にまた、表示装置32の左右の両側には、バチンコ球の経路を所定の方向に誘導するための転動誘導部材59a及び59bも設けられている。また、遊技盤14の外側の上左側と上右側とには装飾ランプ36a及び36bが設けられている。

【0045】尚、上述した表示装置32において後述する演出画像を表示する部分は、液晶ディスプレイパネルからなるものであってもブラウン管からなるものであってもよい。また、上述した例においては、表示装置32は、遊技機であるバチンコ遊技機10の遊技盤14の前面の略中央に設けられている場合を示したが、遊技者が見得るような位置であれば遊技機の何処の位置に表示装置32を設けることとしてもよい。

【0046】【バチンコ遊技機の制御部の構成】本発明の実施形態であるバチンコ遊技機の制御回路を示すブロック図を図3に示す。

【0047】上述した発射ハンドル26は、主制御回路60のインターフェイス回路群62に接続され、インターフェイス回路群62は、入出力バス64に接続されている。発射ハンドル26の回動角度を示す角度信号は、インターフェイス回路群62により所定の信号に変換された後、入出力バス64に供給される。入出力バス64は、中央処理回路（以下、CPUと称する）66にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。また、CPU66の内部には、後述するタイマ（図示せず）が備えられている。

【0048】また、発射ハンドル26に備えられたタッチセンサ29も、主制御回路60のインターフェイス回路群62に接続されている。タッチセンサ29は、遊技者の手が触れたことを検出する接触検出信号をインターフェイス回路群62に発した後、入出力バス64に供給される。

【0049】また、上述したインターフェイス回路群62には、球検知センサ42も接続されており、バチンコ球が始動口44を通過したときには、球検知センサ42は、検出信号をインターフェイス回路群62に供給する。更に、インターフェイス回路群62には、球通過検出器55も接続されており、球通過検出器55はバチンコ球がその近傍を通過したことを検出したときには、検出信号をインターフェイス回路群62に供給する。

【0050】上述した入出力バス64には、ROM（リード・オンリー・メモリ）68及びRAM（ランダム・アクセス・メモリ）70も接続されている。ROM68は、バチンコ遊技機の遊技全体の流れを制御する制御プログラムを記録する。更に、ROM68は、制御プログラムを実行するための初期データや、装飾ランプ36の点滅動作パターンを制御するプログラムや、表示装置32における表示制御をするプログラム等や、表示装置3

2において可変表示ゲームが実行される際に必要となる音データも記憶する。また、RAM70は、上述したプログラムで使用するフラグや変数の値を記憶する。

【0051】本実施形態における表示制御をするプログラムは、バチンコ遊技機10に対して、「停止表示の対象となる識別情報画像が所定期間停止表示されないときには、前記複数の識別情報画像を外れの組合せて停止表示させる」もの、及び、「前記複数の識別情報画像を外れの組合せて停止表示させた後に、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像を再度変動表示させる」ものを含む。また、本実施形態における表示制御をするプログラムは、バチンコ遊技機10に対して、「常時変動表示されている前記複数の識別情報画像の変動速度に応じた様で前記識別情報画像を停止表示させる」もの、「常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されたとき又は停止表示された後に、新たに常時変動表示されている識別情報画像を表示させる」もの、「バチンコ球が所定の位置を通過又は入球する以前から、前記表示部において前記変動表示されている識別情報画像を停止表示させようとする動作をキャラクタが行う演出を表示させる」もの、「常時変動表示されている識別情報画像が停止表示されたとき又は停止表示された後に、新たに常時変動表示されている識別情報画像を表示させる」ものを含む。尚、本実施形態でのプログラムは、ROM68に記録されていたが、ハードディスク装置、CD-ROM及びDVD等の記憶媒体に記録されればよい。また、これらのプログラムは、予め記録されているものでなくとも、電源投入後にRAM70等に記録されるものでもよい。更にまた、プログラムの各々が別々の記憶媒体に記録されていてもよい。

【0052】更に、入出力バス64には、インターフェイス回路群72も接続されている。インターフェイス回路群72には、スピーカ46（46a～46d）、発射モータ28、ソレノイド48及び57、保留ランプ34（34a～34d）及び装飾ランプ36が接続されており、インターフェイス回路群72は、CPU66における演算処理の結果に応じて上述した装置の各々を制御すべく駆動信号や駆動電力を供給する。

【0053】また、ソレノイド48は、上述した如きシャッタ40を開閉駆動するためのものであり、ソレノイド57は、上述した如き可動片58a及び58bを駆動するためのものである。更に、保留ランプ34（34a～34d）は、表示装置32に表示する図柄の組合せが有効となった回数を示すものである。更にまた、装飾ランプ36は、遊技が大当たりとなったときやリーチとなったときに遊技者にその旨を示すべく点滅又は点灯するものである。

【0054】更にまた、入出力バス64には、乱数を発生させるための乱数発生部65が接続されている。乱数を発生させるための命令がCPU66から乱数発生部6

5へ発せられたときには、乱数発生部65は所定の範囲の乱数を発生させ、その乱数の値を示す信号を入出力バス64に発するのである。CPU66は、この発生された乱数により遊技の進行状況を決定する。これにより、後述するステップS14で行われる内部抽選処理が行われるのである。

【0055】また、本実施形態のパチンコ遊技機は、「複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像が常時変動表示」されるものである。遊技者の発射するパチンコ球が始動口44に入球する前には、既に「複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像」が変動表示されており、現在の行程の遊技が行われる。そして、遊技者の発射するパチンコ球が始動口44に入球したことを契機にして「常時変動表示されている識別情報画像」が停止表示され、後述する如く、次の行程の遊技を開始すべく、識別情報画像が変動表示されるのである。

【0056】このため、パチンコ遊技機10の電源を投入した後には、後述する如く、乱数発生部65から発せられた乱数に基づいて、遊技の進行状況を決定する内部抽選処理が行われ、常時変動表示が開始される。また、始動口44にパチンコ球を入球することによって図柄が停止表示され、併せて、次の行程における遊技の進行状況を決定すべく、内部抽選が行われるのである。

【0057】更にまた、上述した保留ランプ34(34a～34d)は、後述する如く、内部抽選処理により記録された内部抽選データが3つ記録されている場合には、1つ目が点灯し、内部抽選データが4つ記録されている場合には、2つ目が点灯し、内部抽選データが5つ記録されている場合には、3つ目が点灯し、内部抽選データが6つ記録されている場合には、4つ目が点灯する。

【0058】尚、乱数発生部65から発せられた乱数は、抽選結果を示すデータとしてRAM70に記録される。例えば、図4に示す如きデータマップを用いて抽選結果を示すデータの記録処理について説明する。図4は、抽選結果を示すデータであり、それらデータの各々の記憶領域を、小さい四角で示す。

【0059】抽選結果を示すデータは、図4(A)に示す如く、RAM70には、図の符号A0の位置から順に抽選された順に記録される。その際には、符号A0の位置に記録されている内部抽選データを読み出し、その内部抽選データに基づいて現在の行程における図柄の変動表示が開始される。尚、内部抽選データが記録されていない場所には、空きデータとして「FFF FFFF」が記録されている。また、図柄が停止表示されるまでに抽選が行われた場合には、図4(B)に示す如く、符号A0の位置から順に空きデータを検索し、空きデータがあると判別した場合には、その場所(図4(A)の場合では、符号A1の位置に該当する)に内部抽選データが

記録される。また、順次記録され、図4(C)に示す如く、符号A0の位置から符号A5の位置、つまり、最大6つの抽選結果データが記録された場合には、抽選が行われても記録されない。また、抽選結果に基づいて、変動表示されていた図柄が停止表示されることにより、その図柄の変動表示が停止表示となった際には、図4

(D)に示す如く、符号A0の位置を空きデータとして「FFF FFFF」が記録される。そして、図4(E)に示す如く、符号A1の位置に記録されている内部抽選データを符号A0の位置に記録させる。尚、符号A1の位置以降の内部抽選データも同様に記録され、最後のデータが記録されていた位置(図4(E)の符号A1の位置に該当する)に空きデータ「FFF FFFF」を記録する。これによって、符号A0の位置に内部抽選データが記録されることとなる。尚、図4(D)に示す如く、符号A0の位置を空きデータとして記録する処理は、通常遊技状態では変動表示されていた識別情報画像が全て停止表示されたとき、即ち、現在の行程が終了したタイミングで行われ、大当たり状態では、その大当たり状態が終了し、若しくは、その大当たり状態が中止され、通常状態への移行のタイミングで行われる。

【0060】また、図4(A)に示す状態であった場合には、現在の行程における遊技が終了する、即ち、パチンコ球が始動口44に入球した場合には、常時変動表示されている図柄が停止表示されることとなるが、それよりも前に、次の行程における遊技の進行状況を決定すべく、内部抽選処理が行われる。このため、その内部抽選処理により生成された内部抽選データが、図4(B)に示す如く、符号A1の位置に記録され、変動表示されていた図柄が停止表示された際には、図4(E)に示す如く、符号A0の位置には、図4(B)における符号A1の位置に記録されていた内部抽選データが記録されることとなり、符号A0の位置には必ず内部抽選データが記録されることになる。このため、符号A0の位置には、現在の行程における内部抽選データが記録され、符号A1の位置には、次の行程における内部抽選データが記録され、また、符号A2～A5の位置には、1～4個の保留球としての内部抽選データが記録されることとなる。

【0061】更にまた、入出力バス64には、通信用インターフェイス回路72も接続されており、通信用インターフェイス回路72は、公衆電話回線網やローカルエリアネットワーク(LAN)等の通信回線を介して、サーバ80等との通信をするためのものである。尚、本実施形態では、パチンコ遊技機のみからなる構成としたが、後述する如く、パチンコ遊技機10は、所定の情報の送受信を行うことができるサーバ等に接続された構成としてもよい。

【0062】更にまた、インターフェイス回路群72には、表示制御装置200も接続されており、表示制御装置

置200は、主制御回路60から発せられる画像表示命令に基づいて表示制御装置200に接続されている表示装置32を駆動するための駆動信号を発する。

【0063】[パチンコ遊技機の表示制御装置の構成]  
上述した表示制御装置200の回路を示すブロック図を図5に示す。

【0064】インターフェイス回路202は、入出力バス204に接続されており、上述した主制御回路60から発せられた画像表示命令は、インターフェイス回路202を介して入出力バス204に供給される。入出力バス204は、中央処理回路（以下、CPUと称する）206にデータ信号又はアドレス信号が入出力されるようになされている。

【0065】上述した入出力バス204には、ROM（リード・オンリー・メモリ）208及びRAM（ランダム・アクセス・メモリ）210も接続されている。ROM208は、主制御回路60から発せられた画像表示命令に基づいて表示装置32に供給する駆動信号を生成するための表示制御プログラムを記憶する。一方、RAM210は、上述したプログラムで使用するフラグや変数の値を記憶する。

【0066】更に、入出力バス204には、画像データプロセッサ（以下、VDPと称する）212も接続されている。このVDP212は、いわゆるスプライト回路、スクリーン回路、及びパレット回路等の回路を含み、表示装置32に画像を表示させるための種々の処理を行うことができる処理装置である。

【0067】上述したVDP212には、主制御回路60から発せられた画像表示命令に応じた画像データを記憶するためのビデオRAM214と、背景の画像データや、図柄の画像データや、キャラクタの画像データ等の画像データを記憶する画像データ用ROM216と、が接続されている。更に、VDP212には、表示装置32を駆動するための駆動信号を発する駆動回路218も接続されている。

【0068】上述したCPU206は、ROM208に記憶されている表示制御プログラムを読み出して実行することにより、主制御回路60から発せられた画像表示命令に応じて表示装置32に表示する画像データをビデオRAM214に記憶させる。主制御回路60から発せられる画像表示命令には、背景表示命令や、図柄表示命令、キャラクタ表示命令等の表示命令が含まれる。

【0069】また、画像データ用ROM216は、上述した如く、識別情報画像である図柄の画像のデータや、演出画面として表示される動体物等のキャラクタのキャラクタ画像データ、表示装置32の背景を構成する背景画像データ等の画像データを記憶する。

【0070】上述した図柄の画像データは、表示装置32において図柄を変動表示するときや、停止表示する際に用いるものであり、多様の表示態様、例えば、拡大し

た画像、縮小した画像、変形した画像等に応じた画像データを含むものである。また、上述したキャラクタ画像データは、キャラクタが一連の動作をする態様を表示するのに必要となる画像データを含むものである。

【0071】次に、上述したビデオRAM214に生成される画像データの概念を示す概略図を図6に示す。

【0072】図6に示す如く、画面表示命令によってビデオRAM214に生成される画像データの大きさ（以下、画面画像領域R1と称する）は、表示装置32に表示される表示領域R2より大きくなるように設定されている。尚、図6においては、画面画像領域R1は、実線で囲まれた領域を示し、表示領域R2は、破線で囲まれた領域を示す。このように設定することにより、後述する如く、表示装置32に表示すべき画像を円滑にスクロール表示させることができるのである。

【0073】主制御回路60から図柄表示命令が発せられたときには、VDP212は、識別情報画像である図柄を示す各画像D1～D3の画像データを画像データ用ROM216から読み出した後、表示装置32に図柄の画像を表示すべき位置に対応するビデオRAM214における位置に読み出した画像データを配置する。

【0074】また、主制御回路60からキャラクタ表示命令が発せられたときには、VDP212は、キャラクタ画像C1～C3の各々の画像データを画像データ用ROM216から読み出した後、表示装置32にキャラクタの画像を表示すべき位置に対応するビデオRAM214における位置に読み出した画像データを配置する。

【0075】更にまた、主制御回路60から背景表示命令が発せられたときには、VDP212は、背景の画像B1の画像データを画像データ用ROM216から読み出した後、表示装置32に背景の画像を表示すべき位置に対応するビデオRAM214における位置に読み出した画像データを配置する。

【0076】VDP212は、ビデオRAM214に画像データを生成した後、表示領域R2に記憶されている画像データのみをビデオRAM214から読み出し、これを表示信号として駆動回路218に供給するのである。そして、上述した如く、1コマ毎画像を表示させ、その画像の表示位置を変更させることによって、「識別40情報画像」である図柄が「変動表示若しくは停止表示される」のである。

【0077】[画像の表示例] 上述した如く画像データをビデオRAM214上に記録することによって表示装置32に画像が表示され、遊技が進められる。この遊技において表示される画像の表示例については図7から図11に示すようになる。

【0078】図7は、3つの図柄の各々が常時変動表示されている態様で表示される例を示すものである。また、図8は、3つの図柄のうち、1つの図柄が、停止表示されている態様で表示された例を示すものであり、図

9は、3つの図柄の各々が停止表示されていた様子を示すものである。更にまた、図10は、3つの図柄の各々が停止表示された後に、その図柄の各々が画面外にスクロールし、併せて、新たな3つの図柄の各々が、常時変動表示しながら画面外からスクロールして登場する様子で表示された例を示すものであり、図11は、常時変動表示が始まってから所定の時間を経過した場合、3つの図柄の各々が常時変動表示されている様子で表示された例を示すものである。尚、図7から図11に示す図柄の各々は、静止画像として描かれているが、変動表示若しくは停止表示されていることが明確に表現できないため、変動表示されている図柄は実際に図柄が変動表示しているかの如く描かれている。

【0079】表示装置32の上部には、図7に示す如く、3つの図柄が変動表示されており、表示装置32の下部にキャラクタが表示されている。3つの図柄の各々は、縦方向に回転する3枚のボードに描かれており、そのボードが半回転する度に変化することにより、図柄の変動表示が実行される。また、キャラクタは、変動表示されている3つの図柄の各々を停止表示させるべく、ビーム光線を発するが、そのビーム光線をボードに当てるところなく、3つの図柄の各々は変動表示されている。尚、3つの図柄の各々は、後述する如く、バチンコ球が上述した始動口44に入球するまで変動表示を続けるのである。

【0080】3つの図柄の各々が変動表示されているときに、バチンコ球が上述した始動口44に入球することにより、キャラクタから発せられたビーム光線が左側の図柄が描かれたボードに命中し、その図柄が描かれたボードは、その回転を減速させながら下方に移動する。そして、左側の図柄は、図8に示す如く、停止表示され、有効な図柄として確定する。また、この停止表示させるための演出は、左側の図柄と同様に、右側の図柄、中央の図柄においても行われ、図9に示す如く、3つの図柄の各々がすべて停止表示されるのである。尚、左側の図柄、右側の図柄、中央の図柄の順番で演出が行われる。

【0081】このような演出を行うことにより、キャラクタが、識別情報画像として常時変動表示されている図柄を停止表示させようとする状況を表示させることとなり、遊技者に対してバチンコ球を所定の位置に通過又は入球させることを促し、更に遊技者自身の遊技力により識別情報画像が停止することを強調して表示することにより、遊技者の遊技に対する熱意を増加させるといった効果を奏るのである。

【0082】停止表示した図柄の組合せが、「7」－「7」－「7」等の所定の組合せ（以降、大当たりバターンと称する）と一致した場合には、遊技者に有利な遊技状態、即ち、大当たり状態に移行するのである。一方、停止表示した図柄の組合せが、上述した大当たりバターンと一致しなかった場合には、引き続き通常の遊技

を行う。

【0083】通常遊技を続ける場合では、図10に示す如く、前回の行程において停止表示された3つの図柄は下方にスクロールし、画面外に消え去る。また、それと同時に、表示装置32の上方から、変動表示されている3つの図柄がスクロールしながら表示装置32に表示される。

【0084】このような演出を行うことにより、「前記常時変動表示されている識別情報画像が停止したとき又は停止した後に、新たに常時変動表示されている識別情報画像を表示させる」とこととなるので、遊技者自身が発射したバチンコ球が所定の位置を通過又は入球したことを契機に、常時変動表示される識別情報画像が停止表示されるといった、いわば遊技者の直接的な遊技動作に関連して識別情報画像を遊技者自身の力で停止させるといった新しい遊技形態を提供する遊技機（即ち、遊技者が自分の意思で識別情報画像を停止表示させることができるとともに、上述した遊技者の直接的な遊技動作に関連して識別情報画像を遊技者自身の力で停止させるといった感覚を遊技者に与え続けることが可能となるのである。

【0085】また、保留球がある場合でも識別情報画像が初めから変動しているように見えるので、常時変動表示されている識別情報画像と停止表示される識別情報画像とを区別することができ、遊技者が自分の意思で識別情報画像を停止表示させたことを認識しやすくさせることができるのである。

【0086】また、この他にも各種演出が行われる。例えば、バチンコ球を始動口44に所定の時間入球できなかった場合には、図11に示す如く、キャラクタが「だれかへはやくとめてくれ～」等、バチンコ球を早く始動口44に入球するべく、遊技者に音声を発する演出も行われる。

【0087】このような演出を行うことにより、常時変動表示される識別情報画像が長時間に亘って停止されることがないときでも、単調に常時変動表示が行われ続けることのないようにすることができ、遊技者の飽きや諦めといったマイナス思考を払拭させ、遊技者の遊技に対する意欲を継続させることができるのである。

【0088】更にまた、変動表示する図柄の変動速度が通常の速度と異なる演出が行われることがあり、この場合には、変動速度が遅ければ遅いほど停止表示される図柄が大当たりバターンと一致する確率が高いことを示す。尚、本実施形態では、変動速度は、速度の速い順に、「通常速度」、「低速度」、「最低速度」、の3段

階で変動表示される。また、変動表示される3つの図柄の各々は、変動速度に基づいて表示される位置が異なり、変動速度が遅ければ遅いほど、低い位置で変動表示が行われる。更にまた、変動表示される図柄の変動速度が「通常速度」より遅い場合には、「通常速度」の場合よりも短い時間で停止表示させる演出が行われる。尚、図柄が下方に移動するように表示される速度は、一定である。

【0089】このような演出を行うことにより、「常時変動表示されている前記複数の識別情報画像の変動速度に応じた様で前記識別情報画像を停止表示させる」ととなるので、識別情報画像の停止表示の様に変化をつけることができ、遊技者が発射したパチンコ球を所定の位置を通過又は入球させることで識別情報画像を停止させているといったリアル感を遊技者に提供するとともに、新鮮味のある表示様子を提供できるのである。

【0090】更にまた、上述した図柄の少なくとも一つが最初から停止表示されている演出も行われることがあり、この場合には、停止表示される図柄が大当たりバターンと一致する確率が高いことを示す。尚、上述した如く、変動速度が3段階で変動表示されていたが、この場合には、それに「停止」を加え、全部で4段階に設定される。

【0091】また、本実施形態のパチンコ遊技機10は、後述するように、遊技球が始動口44に入球しない状態が所定時間（例えば8分間）に亘って続いた場合（即ち、遊技者が所定時間（例えば8分間）に亘って図柄を停止表示させることができないでいる場合）には、図9に示すように3つの図柄を外れの組合せで停止表示させるようになされている。

【0092】そして、図9に示すように3つの図柄を外れの組合せで停止表示させた後には、3つの図柄の全部又は少なくとも一つ以上の図柄を再度変動表示させるようになされている。

【0093】このようにすることにより、遊技者が長時間に亘って図柄を停止表示させることができない場合でも、3つの図柄を一旦外れの組合せで停止表示させて図柄が変動表示され続けるようにすることができる。遊技者が長時間に亘って図柄を停止表示させることができない場合に感じるプレッシャーや苦痛を低減することができる。また、3つの図柄を一旦外れの組合せで停止表示させることにより、遊技を一旦仕切り直すことができるので、遊技者に遊技に対するやる気を継続的に持たせることができとなる。

【0094】[パチンコ遊技機の動作]上述した主制御回路60において実行されるパチンコ遊技機10を制御するサブルーチンを図12から図15に示す。尚、図12及び図13に示すサブルーチンは、予め実行されているパチンコ遊技機10のメインプログラムから所定のタイミングで呼び出されて実行されるものである。

【0095】以下においては、パチンコ遊技機10は予め起動されており、上述したCPU66において用いられる変数は所定の値に初期化され、定常動作しているものとする。

【0096】最初に、パチンコ球検出ルーチンでは、図12に示す如く、入賞口にパチンコ球が入ったか否かを判断する（ステップS11）。この入賞口は、例えば、上述した図2に示した例においては、一般入賞口50及び54a～54d並びに特別入賞口56a～56dである。ステップS11において、入賞口にパチンコ球が入ったと判別したときには、入賞口の種類に応じて予め定められた数のパチンコ球を払い出す処理を実行する（ステップS12）。

【0097】次に、始動口にパチンコ球が入ったか否かを判断する（ステップS13）。この始動は、例えば、上述した図2に示した例においては、始動口44である。このステップS13において、始動口にパチンコ球が入ったと判別したときには、内部抽選処理を実行する（ステップS14）。

【0098】上述した内部抽選処理では、CPU66が乱数発生部65に乱数を発生させる。発生した乱数は、図4に示す如く、抽選結果を示す内部抽選データとしてRAM70に記録される。尚、上述した如く、RAM70に6つの抽選結果を示す内部抽選データが記録されている場合には、抽選が行われても記録されない。

【0099】尚、本実施形態におけるパチンコ遊技機10においては、CPU66は、電源投入時に、乱数発生部65により乱数を発生させ、その乱数に基づいて内部抽選データをRAM70の符号A0の位置に記録する。

【0100】これにより、後述する如く、変動表示が行われることとなる。つまり、パチンコ球が始動口44に入球する前にはすでに内部抽選データに基づく遊技結果が決定されており、遊技者の操作によりパチンコ球が始動口44に入球することにより、停止表示され、また、入球後に行われる内部抽選処理では、その次の行程で行われる遊技における遊技結果を決定するものになるのである。

【0101】また、本ステップS14の処理において、遊技者の操作によりパチンコ球を始動口44に入球させた場合には、CPU66は、内部抽選処理を行うが、その処理に基づいて内部抽選データをRAM70の符号A2～A5の位置に記録させた場合には、上述した如く、保留ランプ34a～34dの各々を点灯させる。具体的には、CPU66は、内部抽選データがRAM70の符号A0～A2に記録されていると判別した場合には、保留ランプ34aのみを点灯させ、内部抽選データがRAM70の符号A0～A3に記録されていると判別した場合には、保留ランプ34a、34bの2つを点灯させ、内部抽選データがRAM70の符号A0～A4に記録されていると判別した場合には、保留ランプ34a～34

cを点灯させ、また、内部抽選データがRAM70の符

号A 0～A 5に記録されていると判別した場合には、保留ランプ3 4 a～3 4 dを点灯させる。これにより、バチンコ球が始動口4 4に入球したことがストップされる場合には、保留ランプ3 4 a～3 4 dの各々が点灯することとなるのである。

【0101】更に、球通過検出器をバチンコ球が通過したか否かを判断する（ステップS 15）。この球通過検出器は、例えば上述した図2に示した例においては、球通過検出器5 5 a及び5 5 bである。このステップS 15において、球通過検出器をバチンコ球が通過したと判別したときには、上述した如く、表示装置5 2において普通図柄を変動表示させる処理を実行する（ステップS 16）。

【0102】尚、上述した如く、変動表示された普通図柄が停止したときに所定の図柄となったときには、可動片5 8 a及び5 8 bを駆動して始動口4 4を開放状態となるようにして、始動口4 4にバチンコ球が入りやすくなるようにするのである。

【0103】【画像表示処理】一方、画像表示ルーチンでは、図13に示す如く、2つ目の内部抽選データ、即ち、図4に示す符号A 1の位置に記録されているデータが「FFF FFFF」であるか否かを判断する（ステップS 21）。尚、符号A 1の位置に記録されているデータが「FFF FFFF」でない場合には、2つ目の内部抽選データが記録されていると判別し、符号A 1の位置に記録されているデータが「FFF FFFF」である場合には、2つ目の内部抽選データが記録されていると判別する。2つ目の内部抽選データが記録されていない場合には、ステップS 22に処理を移し、2つ目の内部抽選データが記録されている場合には、ステップS 23に処理を移す。尚、RAM70の符号A 0の位置には、上述した如く、常時内部抽選データが記録されているため、バチンコ球を始動口4 4に入球され、内部抽選処理が行われることにより、符号A 1の位置に内部抽選データが記録されることにより、ステップS 23に処理を移し、後述する停止表示が行われるのである。

【0104】次いで、ステップS 22の処理では、変動表示処理が行われる。この処理において、CPU66は、上述した如く、3つの図柄の各々を変動表示させ、併せて、キャラクタを表示させる。尚、最初から図柄の少なくとも一つが停止表示されている演出や、停止表示された後に、その停止表示された図柄をスクロールさせるとともに、新たに表示される変動表示されている図柄をスクロールして登場させる演出も行われる。

【0105】更に、上記ステップS 22における変動表示処理が完了してから、所定時間（例えば8分間）が経過したか否かを判断する（ステップS 24）。CPU66は、自身に内蔵されているタイマが所定値以上であると判別した場合には、ステップS 25に処理を移し、内蔵されているタイマが所定値未満であると判別した場合

には、直ちに本サブルーチンを終了させる。尚、この場合には、所定値は480と設定されており、タイマがカウントアップされてから480秒、即ち、8分を経過する前である場合には、直ちに本サブルーチンを終了し、タイマがカウントアップされてから480秒、即ち、8分を経過した後である場合には、ステップS 25に処理を移すこととなる。

【0106】そして、ステップS 25の処理では、外れ図柄の決定処理が行われる。この外れ図柄の決定処理について、図17に示すデータマップを用いて説明する。尚、図17は、内部抽選結果を示すデータ及び外れ結果を示す外れデータがRAM70上のデータマップに記録される様子を示したものであり、前出の図4におけるものと同様にそれらデータの各々の記憶領域を小さい四角で示している。

【0107】現在の抽選結果データは、図17（A）及び（B）に示す如く図の符号A 0の位置に記録されており、図17（C）に示す如く、この符号A 0の位置に新たに生成した外れデータを記録すべく図の符号A 1の位置に現在の抽選結果データを記録するとともに、空きとなった符号A 0の位置に新たに生成した外れデータを記録する。尚、前記外れデータは、乱数発生部65から発せられた乱数を用いてその都度生成してもよいし、予め生成しておいてもよい。

【0108】このステップS 25の外れ図柄決定処理を行うことにより、現在の抽選結果が当りであるか外れであるかに関わらず、後述するステップS 23において常に外れ図柄を停止表示させることができるのである。そして、後述するステップS 23では、外れ図柄を停止表示させると外れデータが消化され、図17（D）に示す如く空きデータとして「FFF FFFF」が記録され、図17（E）に示す如く符号A 1の位置に記録されていた抽選結果データが再度符号A 0の位置に記録される。

【0109】尚、このステップS 25の処理が終了した後は、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0110】即ち、上述したステップS 24、S 25及びS 23の処理を行うことにより、「停止表示の対象となる識別情報画像が所定期間停止表示されないとには、前記複数の識別情報画像を外れの組合せて停止表示させる」ことをなすのである。

【0111】これにより、遊技球が長時間に亘って始動口4 4に入球しない場合（即ち、遊技者が長時間に亘って図柄を停止表示させることができない場合）でも、3つの図柄を一旦外れの組合せて停止表示させて図柄が変動表示され続けないようにすることができるので、遊技者が長時間に亘って図柄を停止表示させることができない場合に感じるプレッシャーや苦痛を低減することが可能となる。

【0112】そして、外れ図柄の停止処理を行った後

に、図13に示す画像表示ルーチンを再度実行することにより、「前記複数の識別情報画像を外れの組合せで停止表示させた後に、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像を再度変動表示させる」ことをなすのである。

【0113】これにより、遊技球が長時間に亘って始動□44に入球しない場合（即ち、遊技者が長時間に亘って図柄を停止表示させることができない場合）に遊技を一旦仕切り直すことができ、遊技者に遊技に対するやる気を継続的に持たせることができるとなる。

【0114】また、ステップS23の処理では、停止表示処理が行われる。この処理において、CPU66は、上述した如く、変動表示されている3つの図柄の各々を停止表示させ、併せて、キャラクタを表示させる。この処理が終了した後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0115】上述したステップS22においては、図14に示すサブルーチンが呼び出される。

【0116】最初に、変動速度データの記録処理を行う（ステップS31）。内部抽選データは、図4に示す如く、RAM70に記録されており、CPU66は、その内部抽選データに基づいて図柄の変動速度データを算出し、RAM70に記録する。この処理を終了させた後、ステップS32に処理を移す。

【0117】尚、この変動速度データは、上述した如く、3つの図柄の各々において、「通常速度」、「低速度」、「最低速度」、「停止」のいずれかを示す値に設定される。また、上述した如く、最初から停止表示される図柄が少なくとも一つある場合では、変動速度データを、「停止」を示す値に設定させる。

【0118】次いで、図柄の表示位置を決定する（ステップS32）。この処理において、CPU66は、3つの図柄を表示させるべく、ステップS31で算出、記録された変動速度データと、ステップS14で記録された内部抽選データに基づいて、3つの図柄の各々を表示する位置を示す表示位置データと、その図柄の種類を示すデータと、を算出し、RAM70に記録する。この処理を終了させた後、ステップS33に処理を移す。

【0119】尚、表示装置32の縦方向における3つの図柄の表示位置データは、上述した3つの図柄の各々を描いた3枚のボードにおける回転軸の位置に相当するものである。一方、表示装置32の横方向における3つの図柄の表示位置データは、常に一定に決定されている。このため、3つの図柄の各々は、後述するステップS40の処理により画像データが再生され、表示装置32の横方向には揺動することなく、表示装置32の縦方向に向かって直線的に移動するように表示されることとなる。

【0120】また、停止表示された後に、表示装置32の画面外にスクロールして消え去る図柄の表示位置や、

変動表示されるとともに、表示装置32の画面外からスクロールして登場する図柄等の表示位置も決定する。更にまた、表示装置32の縦方向における表示位置データは、変動速度データが「通常速度」より遅いものである場合には、「通常速度」よりも下方で変動表示させるべく、表示位置データが算出される。これによって、図柄を変動表示させるとともに、表示装置32の画面外からスクロールして登場するように表示させる場合では、CPU66は、表示装置32の縦方向に図柄を移動させるよう順次表示位置データを算出することにより、図9に示す如く、図柄を表示装置32の縦方向に移動させるように表示させることとなる。その後、図7に示す如く、変動速度データに基づいて決定された表示位置で図柄を変動表示させる。また、停止表示された図柄が表示装置32の画面外にスクロールして消え去るよう表示する場合では、CPU66は、図9に示す如く、図柄を表示装置32の縦方向に移動させるよう順次表示位置データを算出する。

【0121】次いで、図柄の変動表示画像データの記録処理を行う（ステップS33）。この処理において、CPU66は、入出力バス64、インターフェイス回路群72を介して、図柄表示命令を表示制御装置200に供給する。尚、この命令には、図柄の表示位置を示すデータや、変動速度データ、内部抽選データ等が含まれている。

【0122】表示制御装置200では、インターフェイス回路群202、入出力バス204を介して、CPU206が図柄表示命令を受け取り、各データをRAM210に記録し、併せて、VDP212に図柄表示命令を供給する。図柄表示命令を受け取ったVDP212は、RAM208から各データを読み出すとともに、それらのデータに基づいて画像データ用ROM216から所望の図柄画像データを読み出し、ビデオRAM214に記録する。

【0123】尚、VDP212は、図柄を所望の変動速度で変動表示させるべく、RAM208に記録された変動速度データに基づいて、画像データ用ROM216から読み出す図柄画像データを決定し、その図柄画像データを読み出すのである。また、VDP212は、最初から停止表示される図柄を表示する場合では、変動速度データが「停止」を示す値に設定されているため、その変動速度データに基づいて図柄を停止表示させるのである。この処理を終了させた後、ステップS34に処理を移す。

【0124】次いで、ステップS34では、タイマが所定値以上であるか否かを判断する。CPU66は、自身に内蔵されているタイマが所定値以上であると判別した場合には、ステップS35に処理を移し、内蔵されているタイマが所定値未満であると判別した場合には、ステップS37に処理を移す。尚、本実施形態でのバチンコ

遊技機では、所定値が300と設定されており、タイマがカウントアップされてから300秒、即ち、5分を経過する前である場合には、ステップS35に処理を移し、タイマがカウントアップされてから300秒、即ち、5分を経過した後である場合には、ステップS37に処理を移すこととなる。

【0125】次いで、キャラクタ画像表示位置を決定する(ステップS35)。この処理において、CPU66は、キャラクタ画像を表示装置32に表示させるべく、内部抽選データと、現在の遊技状態を示すデータと、に基づいて、キャラクタ画像の表示位置を示す表示位置データと、その画像データの種類を示すデータと、を算出し、それらのデータをRAM70に記録する。この処理を終了させた後、ステップS36に処理を移す。

【0126】次いで、キャラクタ画像データの記録処理が行われる(ステップS36)。この処理において、CPU66は、入出力バス64、インターフェイス回路群72を介して、キャラクタ表示命令を表示制御装置200に供給する。尚、この命令には、キャラクタ画像の表示位置データや、その画像データの種類を示すデータ等が含まれている。

【0127】表示制御装置200では、インターフェイス回路群202、入出力バス204を介して、CPU206がキャラクタ表示命令を受け取り、各データをRAM210に記録し、併せて、VDP212にキャラクタ表示命令を供給する。キャラクタ表示命令を受け取ったVDP212は、キャラクタ画像を表示すべく、RAM210に記録されているデータに基づいて画像データ用ROM216から所望のキャラクタ画像データを読み出し、この画像データをビデオRAM214に記録する。尚、このステップS36の処理では、上述した如く、キャラクタから発せられるビーム光線は図柄に命中せず、図柄が変動表示され続け、キャラクタが図柄を停止表示させることを試みている演出がなされることとなる。この処理を終了させた後、ステップS40に処理を移す。

【0128】一方、ステップS37の処理では、停止表示させる旨の音声データの再生処理を行う。この処理において、CPU66は、ROM68に記録された音声データを読み出し、入出力バス64を介して、インターフェイス回路群72に供給する。音声データを受け取ったインターフェイス回路群72は、その音声データを所定の信号に変換し、その所定の信号をスピーカ46(46a～46d)に供給する。これにより、所定の信号を受け取ったスピーカ46(46a～46d)は、遊技者に停止表示させる旨の音声を発するのである。この処理が終了した後、ステップS38に処理を移す。

【0129】次いで、キャラクタ画像表示位置を決定する(ステップS38)。この処理において、CPU66は、ステップS35の処理と同様に、キャラクタ画像を表示装置32に表示させるべく、内部抽選データと、現

在の遊技状態を示すデータと、に基づいて、キャラクタ画像の表示位置を示す表示位置データと、その画像データの種類を示すデータと、を算出し、それらのデータをRAM70に記録する。この処理を終了させた後、ステップS39に処理を移す。

【0130】次いで、キャラクタ画像データの記録処理が行われる(ステップS39)。この処理において、CPU66は、ステップS36の処理と同様に、入出力バス64、インターフェイス回路群72を介して、キャラクタ表示命令を表示制御装置200に供給する。尚、この命令には、キャラクタ画像の表示位置データや、その画像データの種類を示すデータ等が含まれている。

【0131】表示制御装置200では、インターフェイス回路群202、入出力バス204を介して、CPU206がキャラクタ表示命令を受け取り、各データをRAM210に記録し、併せて、VDP212にキャラクタ表示命令を供給する。キャラクタ表示命令を受け取ったVDP212は、キャラクタ画像を表示すべく、RAM210に記録されているデータに基づいて画像データ用ROM216から所望のキャラクタ画像データを読み出し、この画像データをビデオRAM214に記録する。尚、このステップS39の処理では、遊技者に図柄を停止表示させることを促すキャラクタ画像データが記録される。この処理を終了させた後、ステップS40に処理を移す。

【0132】次いで、記録された画像データの再生処理を行う(ステップS40)。この処理において、VDP212は、ビデオRAM214に記録された画像データを読み出し、駆動回路218に供給し、画像データを受け取った駆動回路218は、画像データを所定の信号に変換し、表示装置32に供給する。これにより、所定の信号を受け取った表示装置32は、画像を表示するのである。この処理が終了した後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0133】上述したステップS32、ステップS33、ステップS40の処理を行うことによって、「前記常時変動表示されている識別情報画像が停止したとき又は停止した後に、新たに常時変動表示されている識別情報画像を表示させる」とこととなるので、遊技者自身が発射したバチンコ球が所定の位置を通過又は入球したことを契機に、常時変動表示される識別情報画像が停止表示されるといった、いわば遊技者の直接的な遊技動作に関連して識別情報画像を遊技者自身の力で停止させるといった新しい遊技形態を提供する遊技機(即ち、遊技者が自分の意思で識別情報画像を停止表示させることができる技術介入性を有するバチンコ遊技機)において、常時変動されている識別情報画像が例えば停止及び変動を連続的に繰り返し行っている場合でも、初めは変動表示された状態から最後に停止表示された状態になるといった変動、停止の順序を強調的に表示させることができるとな

り、新鮮味のある表示態様を提供することができるとともに、上述した遊技者の直接的な遊技動作に関連して識別情報画像を遊技者自身の力で停止させるといった感覚を遊技者に与え続けることが可能となるのである。

【0134】また、保留球がある場合でも識別情報画像が初めから変動しているように見えるので、常時変動表示されている識別情報画像と停止表示される識別情報画像とを区別することができ、遊技者が自分の意思で識別情報画像を停止表示させたことを認識しやすくさせることができるのである。

【0135】上述したステップS23においては、図5に示すサブルーチンが呼び出される。

【0136】最初に、図柄の表示位置を決定する（ステップS51）。この処理において、CPU66は、ステップS32と同様に、3つの図柄を表示させるべく、ステップS31で算出、記録された変動速度データと、ステップS14で記録された内部抽選データに基づいて、3つの図柄の各々を表示する位置を示す表示位置データと、その図柄の種類を示すデータと、を算出し、RAM70に記録する。この処理を終了させた後、ステップS52に処理を移す。

【0137】尚、表示装置32の横方向における表示位置は、すでに決定されている。表示装置32の縦方向における表示位置は、上述した3つの図柄の各々を描いた3枚のボードにおける回転軸の位置に相当する。また、表示装置32の縦方向における表示位置は、変動速度データが通常より遅い場合には、通常よりも下方に表示すべく、表示位置を決定し、変動速度データが通常より早い場合には、通常よりも上方に表示すべく、表示位置を決定する。

【0138】また、CPU66は、変動表示されている図柄を、表示装置32の縦方向に移動させるように順次表示位置データを算出し、その後、図8に示す如く、停止表示させる表示位置で図柄を一度停止させる。この処理を終了させた後、ステップS52に処理を移す。

【0139】次いで、図柄の変動表示画像データの記録処理を行う（ステップS52）。この処理において、CPU66は、入出力バス64、インターフェイス回路群72を介して、図柄表示命令を表示制御装置200に供給する。尚、この命令には、図柄の表示位置を示すデータや、変動速度データ、内部抽選データ等が含まれている。表示制御装置200では、インターフェイス回路群202、入出力バス204を介して、CPU206が図柄表示命令を受け取り、各データをRAM210に記録し、併せて、VDP212に図柄表示命令を供給する。図柄表示命令を受け取ったVDP212は、RAM208から各データを読み出すとともに、その各データに基づいて画像データ用ROM216から所望の図柄画像データを読み出し、ビデオRAM214に記録する。この処理を終了させた後、ステップS53に処理を移す。

【0140】尚、VDP212は、このステップS52では、変動表示されていた図柄を、その変動速度を順次遅くして停止表示させるべく、RAM208に記録された変動速度データに基づいて、画像データ用ROM216から図柄画像データを読み出すのである。また、VDP212は、最初から停止表示される図柄が少なくとも一つある場合には、その図柄を停止表示させたまま表示するのである。

【0141】次いで、キャラクタ画像表示位置を決定する（ステップS53）。この処理において、CPU66は、ステップS35と同様に、キャラクタ画像を表示装置32に表示させるべく、内部抽選データと、現在の遊技状態を示すデータと、に基づいて、キャラクタ画像の表示位置を示す表示位置データと、その画像データの種類を示すデータと、を算出し、それらのデータをRAM70に記録する。この処理を終了させた後、ステップS54に処理を移す。

【0142】次いで、キャラクタ画像データの記録処理が行われる（ステップS54）。この処理において、CPU66は、ステップS36と同様に、入出力バス64、インターフェイス回路群72を介して、キャラクタ表示命令を表示制御装置200に供給する。尚、この命令には、キャラクタ画像の表示位置データや、その画像データの種類を示すデータ等が含まれている。

【0143】表示制御装置200では、インターフェイス回路群202、入出力バス204を介して、CPU206がキャラクタ表示命令を受け取り、各データをRAM210に記録し、併せて、VDP212にキャラクタ表示命令を供給する。キャラクタ表示命令を受け取ったVDP212は、キャラクタ画像を表示すべく、RAM210に記録されているデータに基づいて画像データ用ROM216から所望のキャラクタ画像データを読み出し、この画像データをビデオRAM214に記録する。尚、このステップS54の処理では、上述した如く、キャラクタは、ビーム光線を発し、そのビーム光線を3つの図柄の各々に順次命中させ、3つの図柄の各々を停止表示させる演出がなされることとなる。この処理を終了させた後、ステップS55に処理を移す。

【0144】次いで、記録された画像データの再生処理を行う（ステップS55）。この処理において、VDP212は、ビデオRAM214に記録された画像データを読み出し、駆動回路218に供給し、画像データを受け取った駆動回路218は、画像データを所定の信号に変換し、表示装置32に供給する。これにより、所定の信号を受け取った表示装置32は、画像を表示するのである。この処理を終了させた後、ステップS56に処理を移す。

【0145】次いで、タイマリセットを行う（ステップS56）。この処理において、CPU66は、自身に内蔵されているタイマをリセットする。これにより、ステ

50

ップS34でモニタされていたタイマの値が「0」に設定され、再度タイマのカウントアップを開始させる。この処理を終了させた後、ステップS57に処理を移す。

【0146】次いで、内部抽選データの再記録処理を行う（ステップS57）。この処理において、CPU66は、図4に示す如く、RAM70の符号A0の位置に記録されている内部抽選データを「FFFFFFFFFF」とする。そして、符号A1の位置に記録されている内部抽選データが「FFFFFFFFFF」である場合には、この処理を終了させた後、ステップS58に処理を移す。一方、符号A1の位置に記録されている内部抽選データが「FFFFFFFFFF」でない場合には、その値を符号A0の位置に記録する。その後、符号A0及び符号A1の位置で記録した方法と同じように、符号A2、符号A3、符号A4の位置にも行う。そして最後に、符号A5の位置に記録されている内部抽選データが「FFFFFFFF」である場合には、これまでと同様に、この処理を終了させた後、ステップS58に処理を移す。一方、符号A5の位置に記録されている内部抽選データが「FFFFFFFF」でない場合には、その値を符号A4の位置に記録し、併せて、符号A5の位置に「FFFFFFFF」を記録する。そして、この処理を終了させた後、ステップS58に処理を移す。

【0147】次いで、ステップS58では、図柄を停止表示させたか否かを判断する。CPU66は、上述した如く、図柄を停止表示させている途中であると判別した場合には、再度ステップS51に処理を移し、図柄を完全に停止表示したと判別した場合には、この処理を終了させた後、直ちに本サブルーチンを終了させる。

【0148】上述したステップS35からステップS40、及び、ステップS43からステップS46の処理を行うことによって、キャラクタが、識別情報画像として常時変動表示されている図柄を停止表示させようとする状況を表示させることにより、遊技者に対してパチンコ球を所定の位置に通過又は入球させることを促し、更に遊技者自身の遊技力により識別情報画像が停止することを強調して表示することにより、遊技者の遊技に対する熱意を増加させるといった効果を奏するのである。

【0149】上述したステップS31からステップS33、ステップS40、ステップS41、ステップS42、及び、ステップS45の処理を行うことによって、「前記常時変動表示されている識別情報画像の数に応じて大当たり信頼度を報知する」とこととなるので、初級者でも容易に遊技状況を把握でき、リーチがかかっていないときでも大当たり遊技への期待感を持ちながら遊技を行うことが可能となる。また、遊技を中止しようとしている者にとっては、容易に遊技状況が把握できるため、自己のパチンコ遊技機において引き続き遊技を行うか否かの判断がつき易くなり、また、どのパチンコ遊技機で遊技を行うか選択している者にとっては、その大当たり

の信頼度に応じてどのパチンコ遊技機において遊技を行うかの判断がつき易くなる。特に、大当たりの信頼度が高い場合には、遊技を中止しようとしている者に遊技を引き続き行うことを促すこととなり、どのパチンコ遊技機で遊技を行うか選択している者に遊技を行うように促すこととなるのである。

【0150】上述したステップS31からステップS33、ステップS40、ステップS41、ステップS42、及び、ステップS45の処理を行うことによって、「常時変動表示されている前記複数の識別情報画像の変動速度に応じた様態で前記識別情報画像を停止表示させる」とこととなるので、識別情報画像の停止表示の様態に変化をつけることができ、遊技者が発射したパチンコ球を所定の位置を通過又は入球させることで識別情報画像を停止させているといったリアル感を遊技者に提供するとともに、新鮮味のある表示様態を提供できるのである。

【0151】上述した実施形態においては、パチンコ遊技機10のみからなる構成としたものであったが、図16に示す如く、パチンコ遊技機10がサーバ80に接続されて、所定の情報の送受信をサーバ80と行うことができる構成とすることとしてもよい。具体的には、サーバ80が、上述した如き画像データを生成し、その画像データを端末装置であるパチンコ遊技機10に供給し、画像データを受け取ったパチンコ遊技機10は、その画像データに基づいて画像を表示させてもよい。もちろん、パチンコ遊技機10は、サーバ80から供給される画像表示信号に基づいて、画像データを選択し、画像を表示させてもよい。

30 【0152】即ち、サーバ80は、パチンコ遊技機10を制御するものであり、以下の機能を有するものである。

【0153】(A) 「前記パチンコ遊技機10の前記表示部（表示装置32）において、停止表示の対象となる識別情報画像が所定期間停止表示されないときには、前記複数の識別情報画像を外れの組合せで停止表示させる」ように制御する機能。

【0154】(B) 「前記パチンコ遊技機10の前記表示部（表示装置32）において、前記複数の識別情報画像を外れの組合せで停止表示させた後に、前記複数の識別情報画像のうち少なくとも一つ以上の識別情報画像を再度変動表示させる」ように制御する機能。

【0155】このようにサーバ80がパチンコ遊技機10を制御するような構成としても、前述したパチンコ遊技機10におけるものと同様の作用及び効果を得ることができるるのである。

【0156】更にまた、サーバ80に接続されている端末装置としては、パソコンコンピュータ、携帯電話等を用いても問題なく、サーバ80は、表示させるための画像データ及びその画像データを示すデータ等を端末装

置に送信することによって同様の作用及び効果を得ることができるものである。

【0157】また、上述した実施形態においては、変動表示されていた識別情報画像が、変動表示されていた位置とは別の位置で停止表示され、停止表示された識別情報画像が画面外にスクロールして消え去るよう表示するとともに、新たな識別情報画像が画面外からスクロールして登場するよう表示させたが、別の方法により、「前記常時変動表示されている識別情報画像が停止表示したとき又は停止表示した後に、新たに常時変動表示されている識別情報画像を表示させる」ものであればよい。

【0158】例えば、変動表示されていた識別情報画像は、変動表示されていた位置とは別の位置で停止表示されるものであったが、変動表示されていた位置で停止表示されるものであっても問題なく、具体的には、変動表示されていた識別情報画像が、変動表示されていた位置と同じ位置で停止表示され、停止表示された識別情報画像が画面外にスクロールして消え去るよう表示するとともに、新たな識別情報画像が画面外からスクロールして登場するよう表示される演出をおこなってもよい。

【0159】もちろん、変動表示若しくは停止表示された識別情報画像が移動する場合には、直線的に移動するものでなくともよく、斜めに移動するものでも、揺動しながら移動するものでもよい。

#### 【0160】

【発明の効果】本発明によれば、遊技者に自力で識別情報画像を停止表示させたという感覚を持たせることができるとなる他、遊技者が長時間に亘って識別情報画像を停止表示させることができない場合でも、前記複数の識別情報画像を一旦外れの組合せで停止表示させて識別情報画像が変動表示され続けるようにすることができるのと、遊技者が長時間に亘って識別情報画像を停止表示させることができない場合に感じるプレッシャーや苦痛を低減することが可能となる。

#### 【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明によるパチンコ遊技機の概観を示す正面図である。

【図2】 本発明によるパチンコ遊技機の遊技盤面の拡大正面図である。

【図3】 本発明の実施例であるパチンコ遊技機の主制御回路を示すブロック図である。

【図4】 本発明によるパチンコ遊技機の抽選結果の記録方法を示す概略図である。

#### 【図5】 本発明の実施例であるパチンコ遊技機の表示

制御装置を示すブロック図である。

【図6】 表示制御装置のビデオRAMにおける画像データの配置の概念を示す概略図である。

【図7】 本発明によるパチンコ遊技機の画面表示を示す概略図である。

【図8】 本発明によるパチンコ遊技機の画面表示を示す概略図である。

【図9】 本発明によるパチンコ遊技機の画面表示を示す概略図である。

10 【図10】 本発明によるパチンコ遊技機の画面表示を示す概略図である。

【図11】 本発明によるパチンコ遊技機の画面表示を示す概略図である。

【図12】 パチンコ遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図13】 パチンコ遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図14】 パチンコ遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

20 【図15】 パチンコ遊技機において実行される制御処理のフローチャートを示す図である。

【図16】 ネットワークを介してサーバとパチンコ遊技機とが接続された構成とした場合における概略を示す図である。

【図17】 本発明によるパチンコ遊技機の外れ図柄の表示処理について説明するための概略図である。

#### 【符号の説明】

10 10 パチンコ遊技機

26 26 発射ハンドル

30 32 表示装置

42 42 球検知センサ

44 44 始動口

60 60 主制御回路

62、72、202 62、72、202 インターフェイス回路群

64、204 64、204 入出力バス

65 65 亂数発生部

66、206 66、206 CPU

68、208 68、208 ROM

70、210 70、210 RAM

40 80 80 サーバ

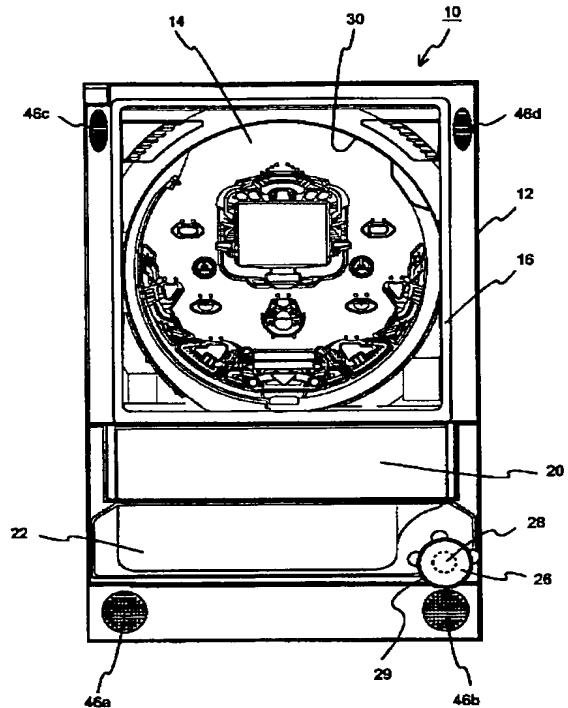
200 200 表示制御装置

212 212 VDP

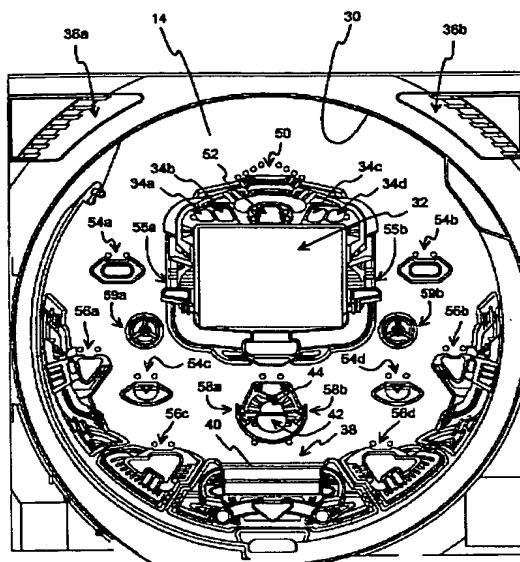
214 214 ビデオRAM

216 216 画像データ用ROM

【図1】



【図2】



【図4】

(A)

A0	12345678
A1	FFFFFF
A2	FFFFFF
A3	FFFFFF
A4	FFFFFF
A5	FFFFFF

現在の行程の抽選結果データ  
次の行程の抽選結果データ

(B)

A0	12345678
A1	23456789
A2	FFFFFF
A3	FFFFFF
A4	FFFFFF
A5	FFFFFF

現在の抽選結果  
次の行程の抽選結果データ  
貯留1

(C)

A0	12345678
A1	23456789
A2	34567890
A3	45678901
A4	56789012
A5	67890123

現在の抽選結果  
次の行程の抽選結果データ  
貯留1  
貯留2  
貯留3  
貯留4

(D)

A0	FFFFFF
A1	23456789
A2	FFFFFF
A3	FFFFFF
A4	FFFFFF
A5	FFFFFF

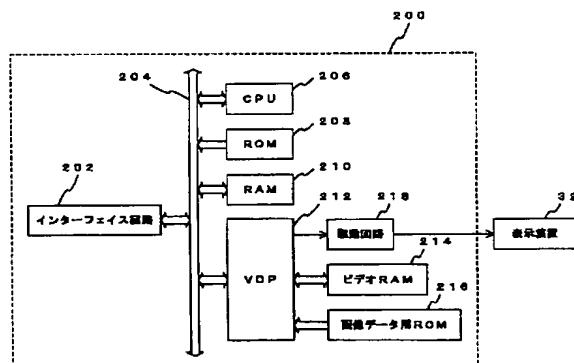
現在の抽選結果  
次の行程の抽選結果データ

(E)

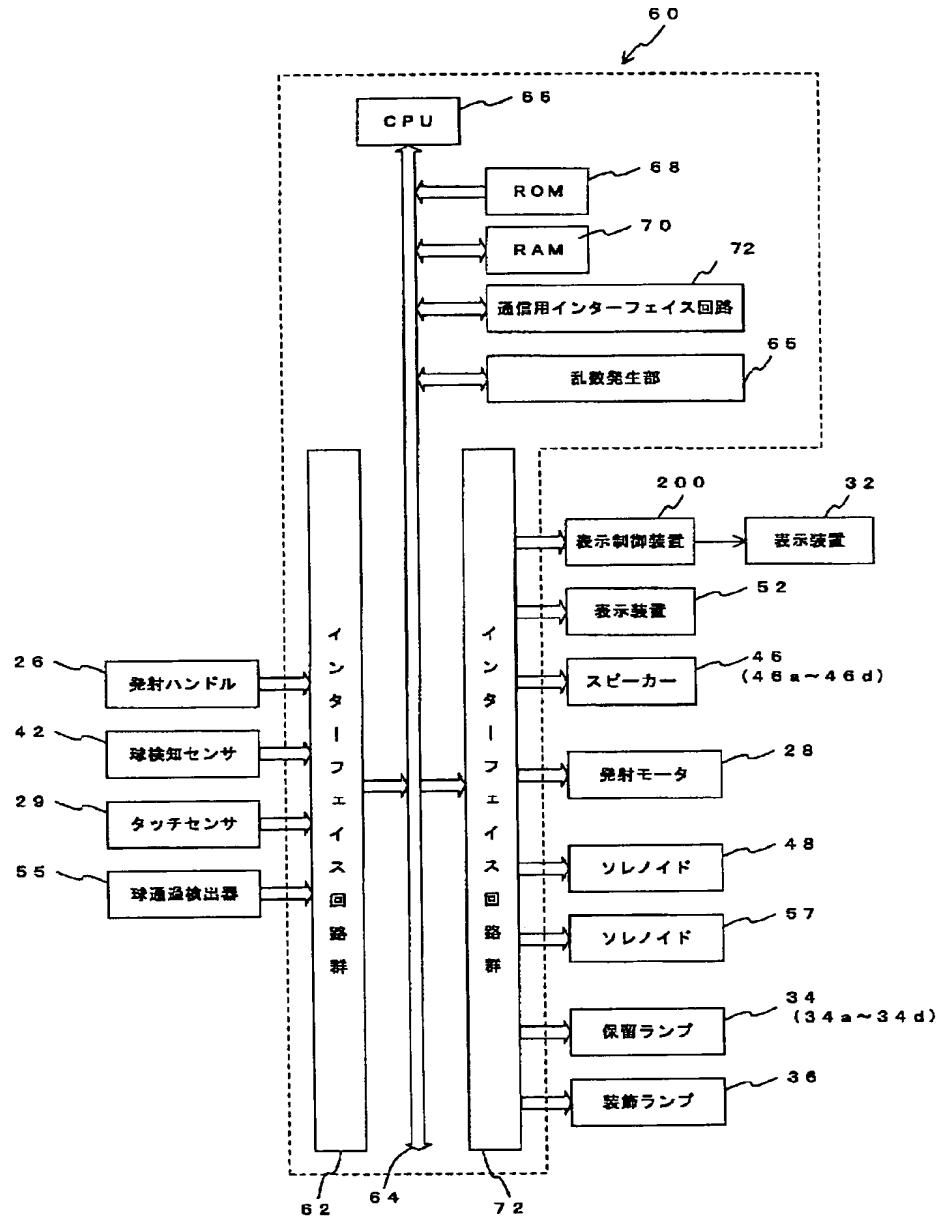
A0	23456789
A1	FFFFFF
A2	FFFFFF
A3	FFFFFF
A4	FFFFFF
A5	FFFFFF

現在の抽選結果

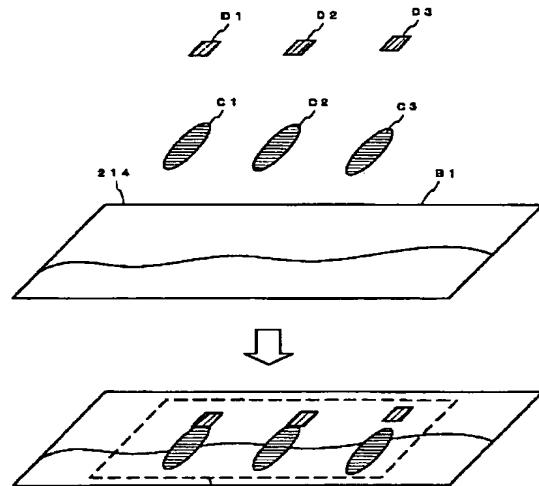
【図5】



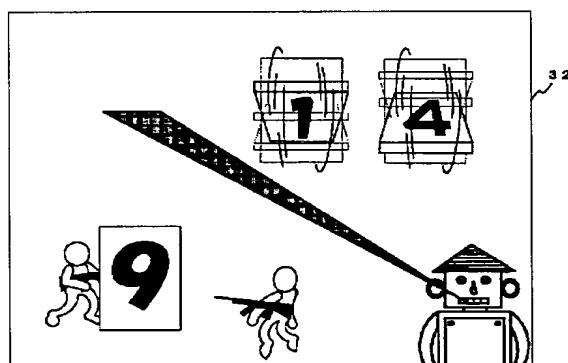
【図3】



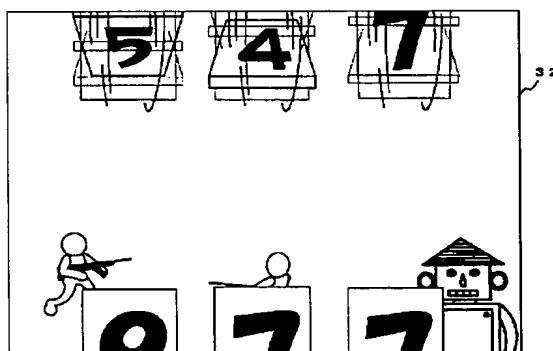
【図6】



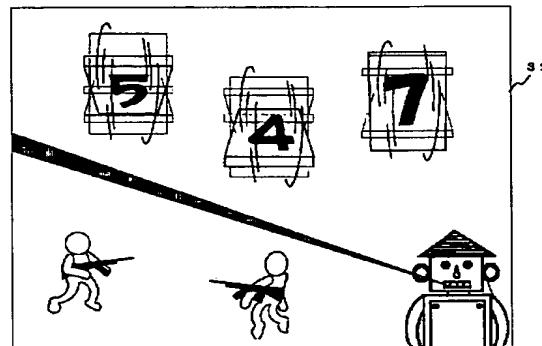
【図8】



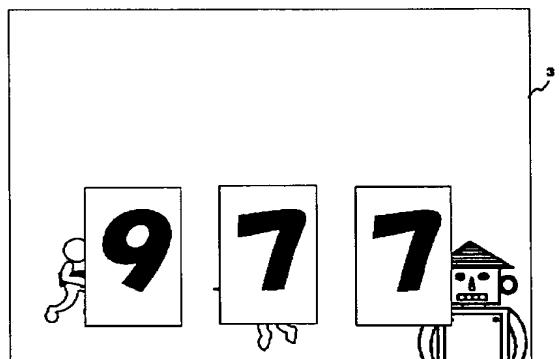
【図10】



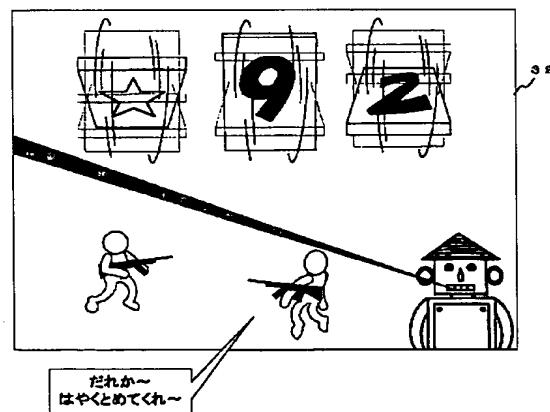
【図7】



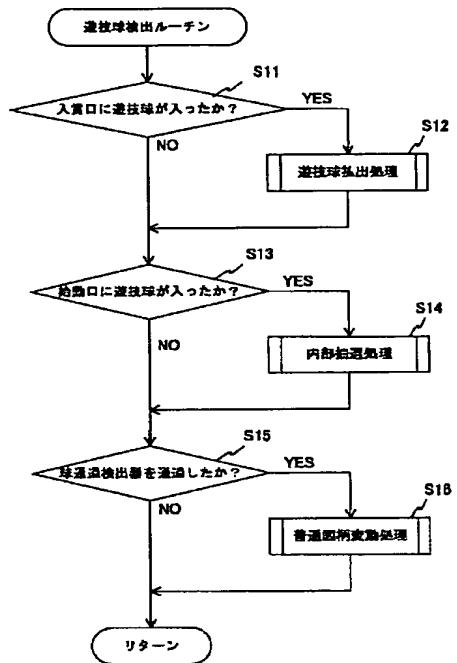
【図9】



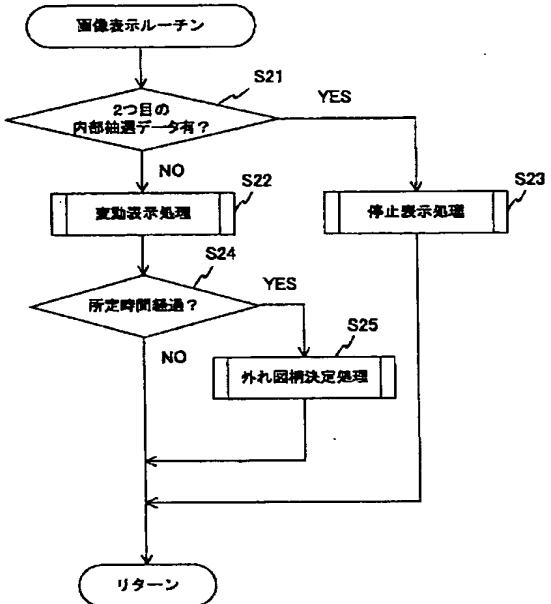
【図11】



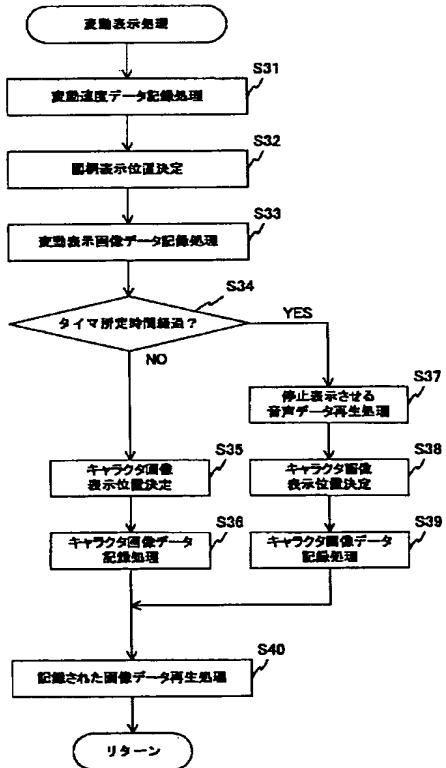
【図12】



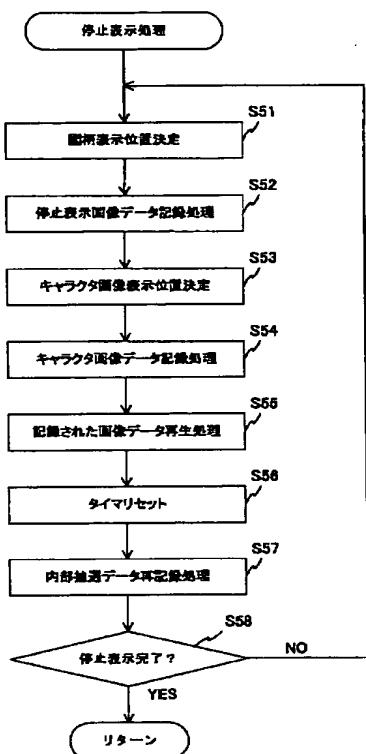
【図13】



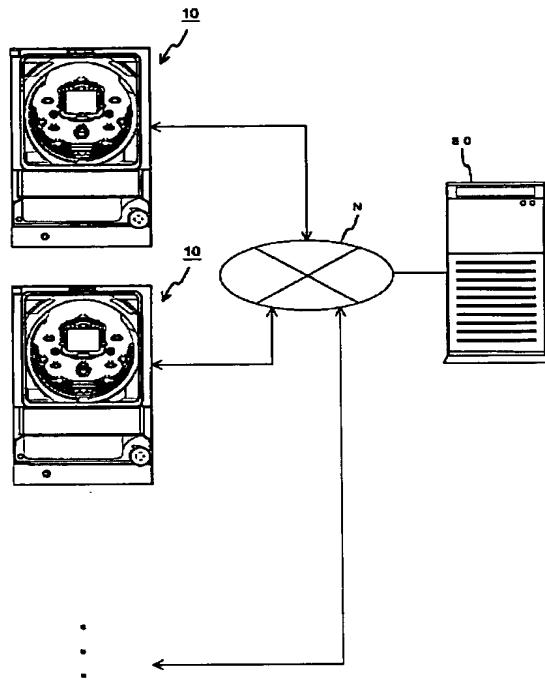
【図14】



【図15】



【図16】



【図17】

